

# Perancangan Interior Kafe Pecinta Anjing di Surabaya

Febrila Chendra Tjen

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: phank.phank91@yahoo.com

**Abstrak**—Anjing merupakan hewan sosial, dimana karena kedekatan pola perilakunya dengan manusia menjadikan anjing bisa dilatih, diajak bermain, tinggal bersama manusia, dan diajak bersosialisasi dengan manusia. Karena itulah banyak manusia yang menjadikan anjing layaknya seperti teman maupun saudara sendiri. Perancangan Interior Kafe Pecinta Anjing ini merupakan suatu wadah untuk dapat memenuhi kebutuhan para pecinta anjing serta dapat menjadi fasilitas untuk mewujudkan keinginan-keinginan para pecinta anjing yang ingin mengenalkan anjing pada masyarakat umum. Selain itu belum adanya fasilitas serupa di Surabaya. Fasilitas yang diberikan meliputi area penerima tamu, kafe dalam ruangan, kafe luar ruangan, galeri, perpustakaan, toko baju, toko souvenir, dan ruang foto. Konsep rancangannya adalah untuk menciptakan suasana yang atraktif sehingga dapat menarik minat pengunjung.

**Kata Kunci**—Anjing, Kafe, Pecinta Anjing.

**Abstrac**— Dogs are social animals, which because of the proximity of human behavior patterns by making a dog can be trained, to play, live with humans, and invited socialization with humans. That's why a lot of people that make a dog is just like a friend as well as your own. The Interior of Dog Lovers café is a place to be able to meet the needs of dog lovers and can be a facility to realize the wishes of dog lovers who want to introduce the dog to the general public. Besides the lack of similar facilities in Surabaya. Facilities provided include a reception area, indoor cafe, outdoor cafe, galleries, libraries, clothing stores, souvenir shops, and a photoroom. The concept of the design is to create an attractive atmosphere that can attract visitors.

**Keyword**— Dogs, Cafe, Dog Lovers.

## I. LATAR BELAKANG PERANCANGAN

**L**ATAR belakang perancangan Kafe Pecinta Anjing terdiri dari tiga kata yaitu kafe, pecinta, dan anjing. **Kafe** itu sendiri berarti tempat multifungsi yang didalamnya terdapat banyak aktivitas yang dilakukan, seperti menikmati makanan dan minuman ringan/menu sederhana sambil menikmati hiburan, dan dapat menjadi tempat bertemu teman, relasi, dan kolega. (Kamus Pelajar Sekolah Lanjutan Tingkat Atas). **Pecinta** adalah seseorang yang mempunyai hubungan seksual atau romantis dengan yang lain, seseorang yang menikmati hal tertentu, penuh dengan kasih sayang,

pengasih, dan memiliki sifat belas kasihan (Kamus Besar Bahasa Indonesia). **Anjing** adalah binatang sosial yang mampu bersosialisasi dengan manusia, bisa dipelihara untuk menjaga rumah, berburu, ataupun menjadi sahabat manusia, *Canis familiaris*. (Kamus Besar Bahasa Indonesia).

Dapat kita simpulkan bahwa kafe pecinta anjing adalah tempat multifungsi yang memberikan wadah para pecinta anjing untuk dapat memperkenalkan anjing kepada masyarakat luas. Pada perancangan Interior kafe pecinta anjing ini akan ditujukan untuk memenuhi fasilitas antara lain: memberi fasilitas pecinta anjing untuk berkumpul baik sekedar *sharing* maupun *gathering*, kafe ini juga memfasilitasi para pecinta anjing untuk dapat memperkenalkan anjing dan memberi bukti secara langsung kepada masyarakat bahwa anjing dapat hidup berdampingan/berdekatan dengan manusia. Tidak hanya itu, kafe ini juga sebagai tempat memamerkan karya seni yang berhubungan tentang anjing (seperti lukisan dan patung yang menggambarkan pengorbanan anjing pada manusia) karena dilengkapi pula dengan area galeri.

Di Surabaya masih belum ada fasilitas pendukung bagi pecinta anjing untuk dapat menyalurkan keinginan mereka yang ingin menjembatani masyarakat umum yang masih takut hidup berdekatan dengan anjing. Belum adanya fasilitas seperti ini juga disebabkan karena mempertimbangkan masalah kebersihan dari bau dan bulu yang dimiliki oleh anjing, serta ukuran tubuh anjing yang berbeda-beda. Karena itu untuk memenuhi segala kebutuhan yang diperlukan, maka dibutuhkanlah kafe pecinta anjing ini sebagai sarana berkumpul pecinta anjing, dan masyarakat yang ingin mengetahui secara langsung bagaimana tingkah laku anjing terhadap majikannya maupun terhadap orang lain, dengan mempertimbangkan solusi terhadap masalah yang disebabkan oleh anjing itu sendiri.

Perancangan Interior pada Kafe Pecinta Anjing ini menggunakan *style modern*. Alasan pemilihan penggunaan *style modern* pada kafe ini adalah untuk mengikuti perkembangan jaman, yang saat ini banyak menggunakan *style modern* yang bebas bermain dengan bentuk, material dan warna. Tidak hanya karena mengikuti perkembangan jaman saja, tetapi karena *style modern* ini sangat cocok diterapkan pada konsep ruang yang ingin menciptakan suasana yang atraktif (banyak permainan bentuk, material,

dan warna), sehingga dapat menarik minat atau perhatian pengunjung.

Adapun beberapa landasan yang ingin dicapai dari perancangan ini adalah:

- Belum adanya fasilitas di Surabaya yang memperbolehkan seseorang membawa hewan peliharaan (anjing) mereka secara leluasa.
- Pecinta anjing yang sering mengadakan *sharing* dan *gathering*.
- Banyaknya pecinta anjing yang tergabung dalam komunitas *Surabaya Dog's Lovers* (SDL) yang sudah memiliki ±500 anggota di dalamnya, namun tidak memiliki tempat berkumpul.
- Banyak masyarakat yang masih kurang paham bahwa manusia dapat hidup berdampingan/berdekatan dengan anjing tanpa harus takut dilukai.
- Banyak masyarakat yang melakukan tindak kekerasan pada anjing karena kurang paham bagaimana memperlakukan anjing dengan benar.

## II. RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana mendesain interior kafe dengan permasalahan utamanya adalah polusi udara dan kebisingan suara.
2. Bagaimana mendesain perabot di dalam kafe yang akan digunakan untuk anjing yang memiliki fisik yang berbeda-beda.
3. Bagaimana mendesain interior sebuah kafe yang mampu memberikan solusi yang bersifat informatif dan edukatif untuk penggunanya, sehingga kafe tidak hanya digunakan untuk tempat berkumpul saja tetapi dapat menambah pengetahuan pula.

## III. TUJUAN PERANCANGAN

Tujuan dari perancangan Kafe Pecinta Anjing ini adalah:

- Merancang fasilitas untuk para pecinta anjing yang ingin membawa anjing peliharaan mereka serta bersosialisasi dengan pecinta anjing yang lain secara leluasa dengan meminimalkan polusi udara dan suara.
- Merancang fasilitas dengan anthropometri yang disesuaikan dengan kebutuhan (manusia dan anjing), sehingga pengunjung dan hewan peliharaannya dapat betah berlama-lama menikmati fasilitas yang ada.
- Merancang fasilitas pelayanan dan informasi tentang anjing yang sekiranya dibutuhkan oleh masyarakat untuk membuka wawasan dan kepekaan terhadap anjing/ hewan peliharaannya, baik meninjau secara langsung maupun dengan informasi-informasi yang diberikan.

## IV. MANFAAT PERANCANGAN

Mengingat proyek ini merupakan sebuah proyek yang sebelumnya belum pernah ada di Surabaya, maka proyek ini dianggap sebagai suatu solusi baru pada masyarakat umumnya dan pecinta anjing khususnya. Manfaat yang di dapat dari perancangan interior Kafe Pecinta Anjing ini adalah:

### a. Bagi *Designer*

- Menambah pengetahuan dan pengalaman dalam merancang fasilitas umum, khususnya kafe yang melibatkan anjing.
- Menambah pengetahuan dalam merancang perabot untuk hewan (anjing) dengan anthropometri yang berbeda-beda.
- Menambah pengalaman dalam merancang kafe yang berbeda dengan yang lainnya, dimana kafe tidak hanya sebagai tempat berkumpul, tetapi juga memberikan edukasi dan informasi yang bermanfaat.

### b. Bagi masyarakat dan pecinta anjing

- Memberikan wadah pada masyarakat untuk dapat mengenal anjing secara langsung, serta memberikan informasi yang berhubungan dengan anjing.
- Memberikan wadah pada para pecinta anjing untuk dapat berkumpul dan berkomunikasi dengan membawa anjing kesayangan mereka.

## V. RUANG LINGKUP PERANCANGAN

Ruang Lingkup Perancangan Interior Kafe Pecinta Anjing di Surabaya ini meliputi :

1. Denah menggunakan denah Mc Donald's (Graha Family) Surabaya, dimana luas perancangan Interior Kafe Pecinta Anjing di Surabaya ini ±1000 m<sup>2</sup>.
2. Pertimbangan penggunaan denah Mc Donald's (Graha Family) dalam perancangan Interior Kafe Pecinta Anjing di Surabaya ini antara lain:
  - Lokasi Mc Donald's (Graha Family) berada di kawasan perumahan menengah ke atas, dan berdekatan dengan fasilitas *grooming* anjing (yang berada di Pakuwon Trade Centre).
  - Lokasi yang mudah dijangkau, jalan lebar, dan banyak dilalui pengendara motor dan mobil (memiliki jalan alternatif tersendiri yang lebih sepi, lewat perumahan Graha Family), dan berada di kawasan yang terus berkembang.
  - Bangunan berdiri sendiri, dan jauh dari bangunan di sekitarnya (tapak selatan dan tapak timur tidak ada bangunan (tanah kosong), tapak utaranya berbatasan dengan jalan perumahan graha family, dan tapak baratnya adalah jalan raya).
3. Sasaran/target pasar: Kalangan menengah ke atas.

Adapun fasilitas yang ingin disediakan dalam Perancangan Interior Kafe Pecinta Anjing di Surabaya ini adalah:

1. Fasilitas Utama : Kafe (*Indoor* dan *Outdoor*)
2. Fasilitas Penunjang : Galeri dan Perpustakaan
3. Fasilitas Pendukung: *Boutique* dan *Souvenir Shop, Photo-room*

## VI. METODOLOGI PERANCANGAN

Prosedur perancangan memiliki 4 tipe, yakni linier, sirkular, umpan balik, dan bercabang. Prosedur perancangan yang digunakan pada Perancangan Interior Kafe Anjing ini adalah tipe linier, dimana prosedur tipe ini bergerak dalam suatu garis lurus yang satu mengikuti yang lainnya, sehingga pemikirannya beruntut mulai dari awal kemudian bergerak mengikuti dan saling berhubungan hingga akhir (Contohnya: pada tahapan awal perancangan akan ada *survey* untuk mendapat data dan informasi yang diperlukan, seperti: Data fisik bangunan (keadaan luar dan dalam bangunan), data lapangan (*site plan, layout*, dan tampak potongan), data pengguna (aktifitas pengguna, umur, profesi), data literatur (data *anthropometri, human dimension* yang diperoleh dengan studi literatur), data tipologi (data pembanding yang dilakukan dengan cara *browsing* untuk mencari data tentang kafe yang sejenis yang berada di Korea, dan Singapore), Data yang didapat ini akan berlanjut dengan proses analisa yang membandingkan data lapangan, data tipologi, serta data literatur. Kedua tahapan *survey* dan analisa ini nantinya akan berhubungan dengan tahapan konsep dan alternatif desain dimana perancang akan mencari solusi dari permasalahan yang ada). Adapun teknik-teknik yang dapat membantu perancangan, antara lain:

### 1. *Interview* Pemakai

Untuk mengenali informasi yang hanya diketahui oleh pemakai dari produk atau sistem yang dipertanyakan.

### 2. *Questionnaires*

Mengumpulkan informasi yang berguna dari anggota populasi yang besar.

### 3. *Brainstorming*

Menstimulasi sekelompok orang untuk menghasilkan banyak pemikiran secara cepat.

### 4. *Matrix Hubungan Ruang*

Melakukan suatu penelaahan sistematis untuk mencari hubungan antara elemen-elemen dalam suatu problema, serta mencoba mengenali hubungan dan keterkaitan ruang yang satu dengan yang lain dalam suatu bangunan.

### 5. *Diagram Gelembung*

Menggambarkan pola hubungan antar elemen-elemen dalam suatu problema, dimana satu gelembung dihubungkan secara langsung dengan gelembung yang lain, tanpa cabang.

## VII. KONSEP PERANCANGAN

Konsep desain kafe ini adalah *Attractive*, dimana *attractive* ini merupakan kumpulan/penggabungan dari karakter-karakter yang dimiliki oleh anak anjing (*puppies*), yakni: ceria, aktif, lucu, ramah, bertumbuh, selalu menjadi pusat perhatian, dan menyenangkan hati. *Attractive* ini sendiri dapat dijabarkan dalam bahasa desain yakni dinamis (sering bergerak, tidak mau diam, dan bertumbuh) dan *Eye-Catching* (ceria, dan pusat perhatian).



Anak Anjing yang aktif dan lucu

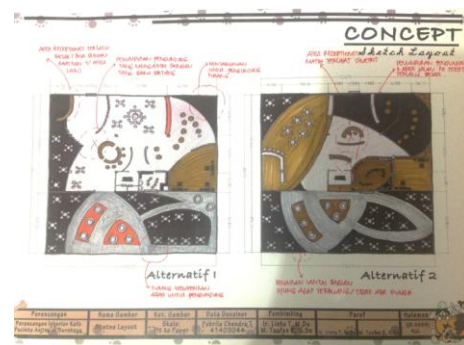
Sumber: hewanpeliharaan.wordpress.com (18 Juni 2010, Khose)

Sumber: Desynaxatekompsa.blogspot.com (6 Juni 2011, Desy)

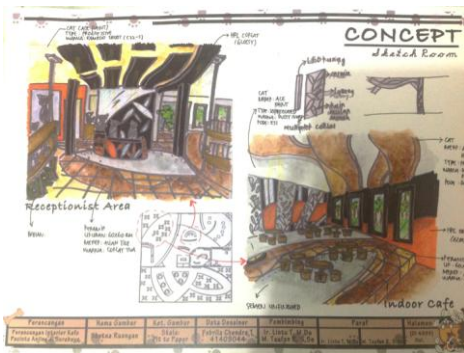
## VIII. KARAKTER, GAYA, DAN SUASANA RUANG

Karakter ruang yang akan dirancang menggunakan karakter penataan radial, sesuai dengan konsep perancangan yakni dinamis, dimana para pengunjung dapat bergerak bebas untuk menentukan arah maupun ruangan yang dituju. Penataan ini dibuat asimetri, namun tetap berimbang antara bagian kiri dan kanan sehingga secara keseluruhan komposisi pada layout dapat terlihat seimbang. Gaya atau *style* yang digunakan adalah *modern*. Suasana ruang yang akan dirancang memberi kesan atraktif, sehingga dapat menarik banyak perhatian pengunjung.

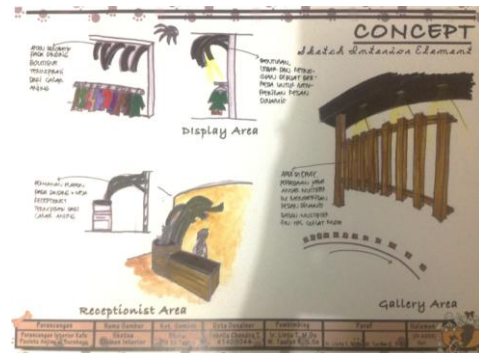
## IX. KONSEP IDE



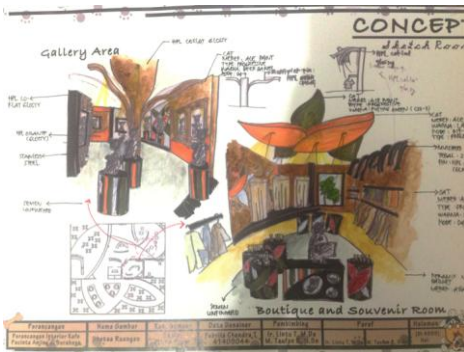
Gambar 1. Sketsa layout



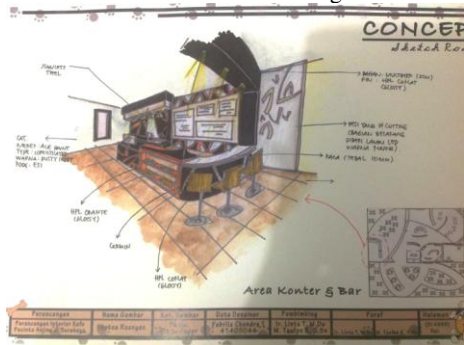
Gambar 2. Sketsa ruangan



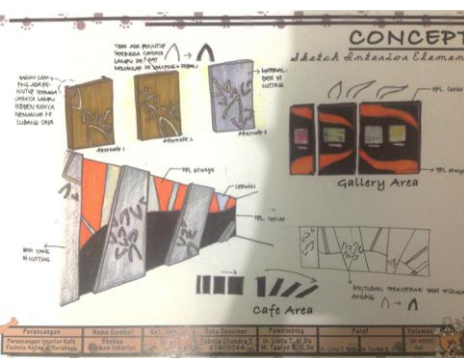
Gambar 6. Sketsa elemen interior



Gambar 3. Sketsa ruangan

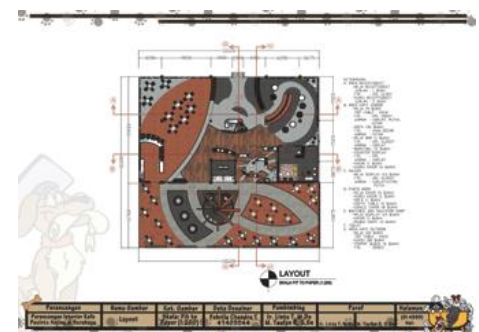


Gambar 4. Sketsa ruangan

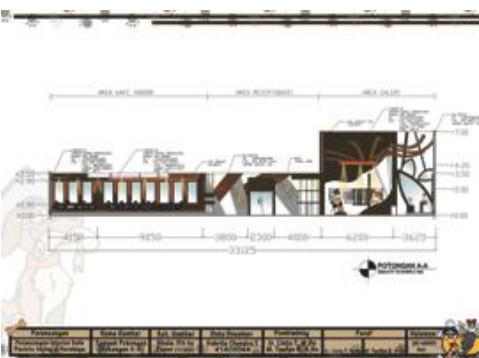


Gambar 5. Sketsa elemen interior

## X. DESAIN AKHIR

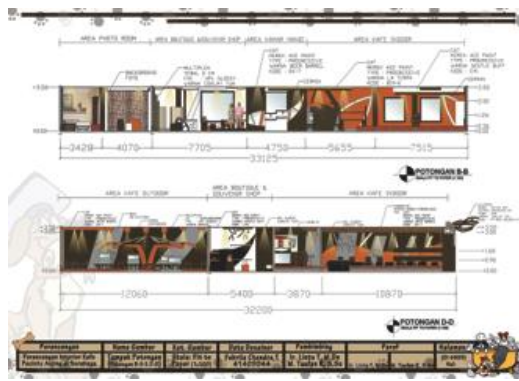


Gambar 7. Layout

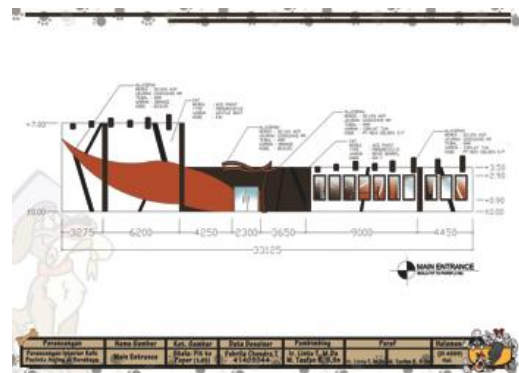


Gambar 8. Potongan A-A





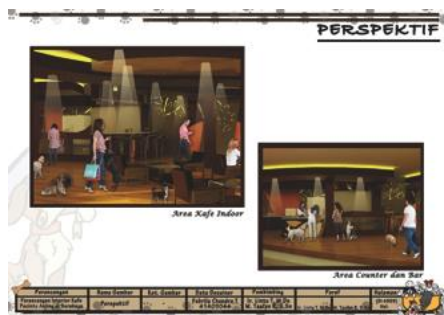
Gambar 9. Potongan B-B &amp; D-D



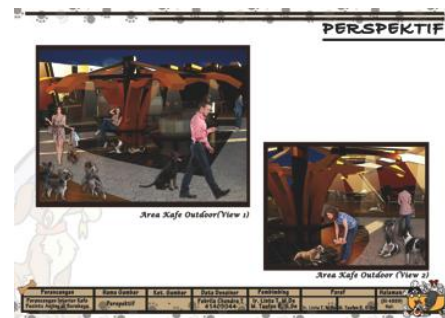
Gambar 10. Main Entrance



Gambar 11. Area Kafe Indoor



Gambar 12. Area Kafe Indoor, Counter dan Bar



Gambar 13. Area Kafe Outdoor



Gambar 14. Area Boutique dan Souvenir Shop



Gambar 15. Area Boutique, Souvenir Shop dan Photo Room

## XI. KESIMPULAN

Kafe Pecinta Anjing merupakan sarana berkumpul yang bersifat edukatif bagi pecinta anjing dan masyarakat umum. Kafe ini tidak hanya menyediakan fasilitas kafe, tetapi juga menyediakan fasilitas edukasi seperti galeri dan perpustakaan yang dapat memberikan informasi mengenai anjing pada pengunjung. Kafe ini terbuka untuk umum, dimana tidak hanya pecinta anjing saja yang diperbolehkan masuk, tetapi juga untuk masyarakat umum yang ingin mengetahui/melihat secara langsung tingkah laku anjing dan kedekatan anjing dengan manusia.

Kafe ini hadir dengan suasana dinamis dan *eye-catching*, sehingga sesuai dengan kumpulan karakter anak anjing yang atraktif. Hal ini terwujud melalui bentuk-bentuk asimetri yang ide dasarnya diambil dari telinga, ekor dan cakar anjing yang di-stilasi. Penataan ruang menggunakan sirkulasi radial, dimana para pengunjung dapat bergerak bebas untuk menentukan arah maupun ruangan yang dituju.

Sebagai jawaban dari rumusan masalah yang telah diuraikan pada bab 1, yaitu:

- Bagaimana mendesain interior kafe dengan permasalahan utamanya adalah polusi udara dan kebisingan suara.
- Bagaimana mendesain perabot di dalam kafe yang akan digunakan untuk anjing yang memiliki fisik yang berbeda-beda.
- Bagaimana mendesain interior sebuah kafe yang mampu memberikan solusi yang bersifat informatif dan edukatif untuk penggunaanya, sehingga kafe tidak hanya digunakan untuk tempat berkumpul saja tetapi dapat menambah pengetahuan pula.

Maka dapat disimpulkan bahwa

- Area yang berada di dalam ruangan seperti kafe, galeri, *photoroom*, *boutique* dan *souvenir shop* memerlukan banyak bukaan baik yang alami maupun yang buatan untuk mengurangi polusi udara yang disebabkan oleh bau dan bulu anjing. Pada area kafe dilengkapi dengan bukaan alami (jendela) dan *exhaust fan* yang banyak untuk memaksimalkan kebersihan pada area yang berhubungan dengan makanan maupun minuman. Sedangkan untuk area lainnya hanya dilengkapi dengan *exhaust fan* saja.
- Sofa dan meja pada area kafe dirancang menyesuaikan kebutuhan manusia (pemilik anjing) dan anjing itu sendiri. Desain sofa pada area kafe *indoor* memiliki 2 alternatif bentuk sofa yang dapat digunakan untuk pemilik anjing maupun anjing mereka.
- Pada kafe ini, pembagian tiap area tidak dibatasi dengan dinding (dengan tinggi sampai ke plafon) yang dapat menutupi ruangan yang ada di dalamnya. Pembagian tiap area hanya dibatasi dengan perabot-perabot yang tidak seluruhnya menutupi ruang di belakangnya. Hal ini bertujuan untuk menarik perhatian para pengunjung sehingga pengunjung tidak hanya bersantai untuk duduk dan makan saja. Area perpustakaan juga berada dekat dengan area kafe, yang bertujuan agar pengunjung dapat menambah wawasan atau informasi selagi menyantap makanan atau menghabiskan minuman mereka.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis F.C.T Mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing (Ir.Lintu.T.,M.Ds dan M.Taufan.R.,S.Sn) yang telah memberikan banyak masukan dalam proses penulisan jurnal ini. Selain itu ucapan terima kasih juga ditujukan kepada pihak-pihak yang telah membantu hingga jurnal ini dapat terselesaikan dengan baik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ching, Francis D.K. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Erlangga, 1996.
- [2] De Chiara, Joseph, and John Hancock Callender. *Time Saver Standart for Building Types*. Singapore: McGraw-hill inc, 1990.
- [3] Mills, Edward D. *Planning The Architect's Handbok*. London, 1985
- [4] Nuefert, Ernst. *Data Arsitek, jilid Baru, Muhammad, S.H.Nsi, Vab. Ensiklopedia Indonesia edisi 4*. Jakarta, 1969.
- [5] Panero, Julius, & Zelnik, Martin. *Human Dimension & Interior Space*. London: *The Architectural Press*, 1979.
- [6] Pile, John. *Interior Design*. New York: Harry N Abram Inc, 1998.
- [7] Poerwadarminta, W.J. S. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi III*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1987.
- [8] Suptandar, J. Pamudji. *Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur*. Jakarta: Universitas Trisakti, 1999.